

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Manusia dan pendidikan adalah satu kesatuan yang menjadikannya makhluk yang berakal. Jelas, tanpa pendidikan kita sebagai manusia tidak dapat berkembang. Bahkan dalam sebuah kelompok, suku, bangsa ataupun negara, tidaklah akan berkembang ataupun maju tanpa di barengi dengan pendidikan. Sejalan dengan itu, diperlukan usaha untuk menciptakan suasana belajar untuk membina sumber daya manusia dengan kegiatan belajar mengajar. Bangsa kita telah mencantumkan konsep pendidikan dalam UU No. 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Bab 1 Pasal 1 Ayat 1:

“Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar siswa secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, akhlak mulia serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat dan Negara.”

Pendidikan itu sendiri merupakan wadah bagi peserta didik untuk mengembangkan berbagai potensi diri melalui proses pembelajaran. Peserta didik membangun pengetahuan secara aktif dan guru berusaha mengembangkan kompetensi peserta didik. Setiap anak bangsa berhak mendapatkan pendidikan dan pemerintah berkewajiban untuk membangun sistem pendidikan agar dapat terlaksananya pembelajaran dengan baik. Serta dapat menghasilkan lulusan yang dapat yang mampu memberikan perubahan yang lebih baik terhadap sebuah bangsa agar mampu bersaing dengan negara-negara lain yang telah maju dalam berbagai aspek kehidupan termasuk teknologi yang dimilikinya, untuk dapat bersaing dengan negara-negara tersebut, diperlukan sistem pendidikan yang baik yang dapat menciptakan sumber daya manusia yang berkompeten dan berkualitas.

Pendidikan yang erat dengan ilmu pengetahuan mulai bergeser dengan bertambahnya teknologi. Kemajuan Ilmu Pengetahuan dan

Teknologi (IPTEK) memacu pelaksanaan pendidikan yang berkualitas, yang dapat menghasilkan sumber daya manusia yang dapat diandalkan yang mampu berkompetitif dalam era digital.

Pada zaman digital dengan perkembangan teknologi yang semakin pesat, tentunya mulai merambah pada bidang pendidikan untuk meningkatkan pembelajaran. Terutama pada penggunaan *gadget* atau *handphone* yang tidak hanya dikembangkan dalam segi sarana komunikasi dan hiburan, tapi sudah berkembang pada tahap pemanfaatan sebagai media pembelajaran. Terlihat dari penelitian yang telah dilakukan penggunaan *handphone* mulai digunakan dalam pembelajaran. *Handphone* juga merupakan teknologi komunikasi yang paling banyak digunakan oleh masyarakat, dengan perkembangan *handphone* yang mulai masuk pada era *smartphone*. *Smartphone* yang memiliki banyak keunggulan layaknya laptop atau komputer yang membuat pengguna memiliki banyak pilihan dalam pemakainnya tentunya dalam pendidikan pula. Namun, penggunaan *smartphone* sendiri masih terbilang sedikit dalam pemanfaatan untuk pendidikan, masih banyak masyarakat, khususnya kalangan pelajar yang hanya menggunakan *gadget* mereka untuk bermain *games*, berkirim pesan atau *chatting* dan banyak mengakses situs jejaring sosial.

Dari hasil survey yang dikutip oleh *Global Digital Media Trendbook* oleh IDC *worldwide Quarterly Smart Connected Device Tracker*, September 2013. Menyatakan bahwa perkembangan orang dalam menggunakan *smarthphone* mencapai 71,1%. Dari penelitian tersebut bahwa *smartphone* telah banyak berkembang dan dengan kebanyakan menggunakan sistem *android* maka akan sangat mudah media pembelajaran menggunakan *android*.

Berkembangnya *gadget* yang dulunya hanya sebagai media komunikasi menjadi lebih kompleks dan terlahirnya *smartphone* dengan berbagai fitur canggih yang disediakannya, hal ini menjadi pertimbangan pemanfaatan *smartphone* tersebut dalam bidang pendidikan. Media *mobile learning* ini digunakan untuk meningkatkan hasil belajar siswa,

dimana para siswa tersebut sudah terbiasa dengan menggunakan *smartphone* yang canggih.

Dengan banyaknya tuntutan dari berbagai aspek kehidupan, teknologi diharapkan dapat menjawab semua tuntutan tersebut seperti dalam perekonomian, sosial budaya, dan juga dalam bidang pendidikan. Tentunya semua itu harus di iringi dengan sumber daya manusia yang memadai, maka diperlukan pendidikan yang kreatif dan inovatif dengan penggunaan teknologi dalam kajian ini mengenai *mobile learning*. *Mobile learning* yang merupakan pengembangan yang berbasis *mobile technology*, untuk menciptakan keefektifan dan juga keefisienan proses pembelajaran, dengan demikian beberapa proses belajar tidak lagi terpaku dalam kelas, namun dapat dilakukan diluar kelas. *Mobile learning* diharapkan dapat menciptakan pembelajaran yang efektif dan hasil yang maksimal, untuk mendapatkan generasi yang lebih dan dapat bersaing pada era digital saat ini.

Proses pembelajaran yang seringkali masih menggunakan metode konvensional melalui ceramah atau verbal sehingga komunikasi terlalu berpusat pada guru, hal ini merupakan sebuah permasalahan. Tanpa disadari hal tersebut membuat siswa merasa jenuh, sulit berkonsentrasi dan yang paling penting siswa menjadi ketergantungan untuk belajar hanya jika ada guru saja, sehingga dari studi pendahuluan yang dilakukan oleh peneliti mengenai nilai Ujian Kenaikan Kelas Mata Pelajaran IPA Kelas VIII di SMPN 26 Bandung di dapat data sebagai berikut :

Tabel 1.2

Persentase Nilai Ujian Kenaikan Kelas mata pelajaran IPA Kelas VIII di SMPN 26 Bandung tahun ajaran 2014-2015

Tahun Ajaran	Nilai	
	Lebih dari KKM	Kurang dari KKM
2014-2015	24%	76%

(Sumber: SMPN 26 Bandung)

Melihat data nilai siswa pada mata pelajaran IPA tersebut peneliti merasa perlu melakukan sebuah tindakan nyata dalam upaya untuk meningkatkan hasil capaian belajar siswa diiringi dengan penggunaan media yang metode pembelajaran yang sesuai. Peningkatan mutu pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar, metode dan media pembelajaran yang baik dan sesuai dapat memberikan peningkatan terhadap hasil belajar siswa. Melalui penggunaan media diharapkan mampu memberikan pengalaman belajar yang lebih kepada siswa, dengan sentuhan terhadap semua panca inderanya agar dapat mencapai tujuan pembelajaran. Dalam kesempatan ini peneliti mencoba menggunakan media *mobile learning* berbasis *android* sebagai media pembelajaran yang akan menjadi rumusan masalah pada penelitian ini.

Mobile learning adalah suatu pembelajaran yang memanfaatkan teknologi dalam pembelajarannya, di mana menggunakan *handphone*. Istilah *mobile learning* merujuk kepada penggunaan perangkat teknologi informasi genggam dan bergerak, seperti *gadget*, telepon genggam, tablet PC, atau laptop. Dengan menggunakan *mobile learning*, berbagai kesulitan yang dihadapi siswa diharapkan dapat mempermudah dalam pembelajaran, khususnya dalam mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA). Di mana pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) banyak siswa yang merasakan kesulitan dalam mempelajarinya.

Mata pelajaran IPA merupakan mata pelajaran yang diajarkan dalam berbagai jenjang sekolah. IPA berguna untuk memberikan pengetahuan tentang apa yang ada di alam sekitar kita, serta pengembangan keterampilan diri terhadap alam. Kimia, Fisika, dan Biologi yang menjadi bagian dari mata pelajaran tersebut yang dianggap sukar oleh banyak siswa. Tentunya dengan adanya *mobile learning* dalam pembelajaran diharapkan dapat mendongkrak hasil belajar siswa agar lebih bisa memahami mata pelajaran, khususnya pada mata pelajaran IPA.

Masih jaranganya penggunaan media *smartphone* dalam pembelajaran di Indonesia terutama di sekolah yang di teliti, ini akan

berdampak lebih dalam hasil belajar siswa. Dengan penelitian ini akan terungkap beberapa fakta tentang *mobile learning*.

B. Rumusan Masalah

Dari latar belakang di atas beserta judul yang di usung, maka terdapat rumusan masalah secara umum adalah:

1. Umum

Adakah pengaruh penggunaan *mobile learning* berbasis *android* sebagai media pembelajaran terhadap hasil belajar siswa dalam ranah kognitif pada mata pelajaran IPA tentang konsep partikel materi di SMP Negeri 26 Bandung?.

2. Khusus

Dari rumusan masalah umum terdapat rumusan masalah khusus yang diusung adalah:

- 1) Bagaimana pengaruh penggunaan *mobile learning* berbasis *android* sebagai media pembelajaran terhadap hasil belajar siswa pada ranah kognitif dalam aspek analisis (C4) pada mata pelajaran IPA tentang konsep partikel materi di SMP Negeri 26 Bandung?
- 2) Bagaimana pengaruh penggunaan *mobile learning* berbasis *android* sebagai media pembelajaran terhadap hasil belajar siswa pada ranah kognitif dalam aspek evaluasi (C5) pada mata pelajaran IPA tentang konsep partikel materi di SMP Negeri 26 Bandung?

C. Tujuan Penelitian

Dari rumusan masalah di atas diperoleh tujuan dalam penelitian ini yaitu:

1. Umum

Untuk mengetahui pengaruh penggunaan *mobile learning* berbasis *android* sebagai media pembelajaran terhadap hasil belajar siswa dalam ranah kognitif pada mata pelajaran IPA tentang konsep partikel materi di SMP Negeri 26 Bandung.

2. Khusus

Tujuan penelitian secara khusus yang diusung adalah:

- 1) Untuk mengetahui pengaruh penggunaan *mobile learning* berbasis *android* sebagai media pembelajaran terhadap hasil belajar siswa pada ranah kognitif dalam aspek analisis (C4) pada mata pelajaran IPA tentang konsep partikel materi di SMP Negeri 26 Bandung.
- 2) Untuk mengetahui pengaruh penggunaan *mobile learning* berbasis *android* sebagai media pembelajaran terhadap hasil belajar siswa pada ranah kognitif dalam aspek evaluasi (C5) pada mata pelajaran IPA tentang konsep partikel materi di SMP Negeri 26 Bandung.

D. Manfaat Penelitian

Manfaat yang diharapkan dari hasil penelitian ini di antaranya, yaitu:

a) Manfaat Teoritis

Secara teoritis penelitian ini memberikan informasi tentang pengaruh *mobile learning* berbasis *android* dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

b) Manfaat Praktis

1) Sekolah

Manfaat penelitian ini bagi sekolah yang diteliti adalah penelitian ini dapat dijadikan dokumentasi dan referensi dalam proses pembelajaran tentang penggunaan *mobile learning* berbasis *android* sebagai media *alternative* dalam proses pembelajaran.

2) Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan

Dalam penelitian ini diharapkan menjadi suatu pemikiran baru yang positif bagi jurusan dalam mengembangkan media pembelajaran.

3) Guru

Manfaat penelitian ini bagi guru untuk meningkatkan kompetensi guru dalam mengajar dalam penggunaan media pembelajaran khususnya *mobile learning*.

4) Siswa

Diharapkan dapat menumbuhkan motivasi siswa dalam belajar dan lebih dapat memanfaatkan ponselnya dalam pembelajaran.

E. Struktur Organisasi Skripsi

Skripsi ini berjudul “Pengaruh *Mobile Learning* Berbasis *Android* sebagai Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPA”. Penelitian ini merupakan penelitian kuasi eksperimen terhadap siswa kelas VIII Sekolah Menengah Pertama di SMP Negeri 26 Bandung. Adapun struktur organisasi dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Bab I Pendahuluan
 - a. Latar Belakang Masalah
 - b. Rumusan Masalah Penelitian
 - c. Tujuan Penelitian
 - d. Manfaat Hasil Penelitian
 - e. Struktur Organisasi Penelitian
2. Bab II Kajian Pustaka
 - a. Kajian Teori
 - b. Hipotesis
3. Bab III Metode Penelitian
 - a. Lokasi dan Sampel Penelitian
 - b. Desain Penelitian
 - c. Metode Penelitian
 - d. Definisi Operasional
 - e. Instrumen Penelitian
 - f. Proses Pengembangan Instrumen
 - g. Teknik Analisis Data
4. Bab IV Hasil Penelitian dan Pembahasan
 - a. Paparan Data
 - b. Pembahasan Data

5. Bab V Simpulan dan Saran
 - a. Simpulan Umum
 - b. Simpulan Khusus
 - c. Saran